

toioで  
タイムトライアルに挑戦

# toio Do™

[toio.io/do/](http://toio.io/do/)



0101

0011



toioとは



toio本体



コンテンツ



プログラミング



ニュース



サポート



購入する

## iPadアプリ

タッチ操作で簡単プログラミング！



App Store  
からダウンロード

## ブラウザ版

パソコンでもtoio Doができるよ！

すぐ始める! >

利用規約

## Chromebookアプリ

プログラミング教育の現場でも！



Google Play  
で手に入れよう

toio Doとは? >

みんなの作品 >

作品コンテスト >

トイオ・クラブ >

UCHIDA

GOAL

START

toio

<https://apps.uchida-science.com/>  
ウチダビジュアルプログラミング用マット DY-10



# LEVEL1

直進と  
その場  
回転

## 回転

# LEVEL2

スムーズに  
曲がる方法



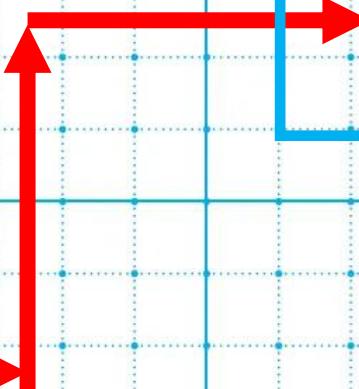
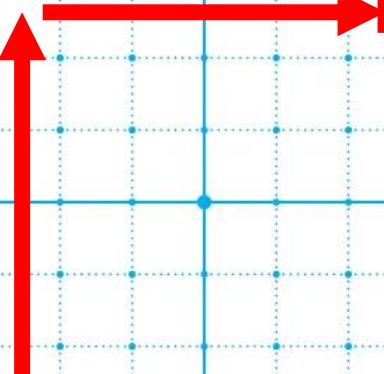
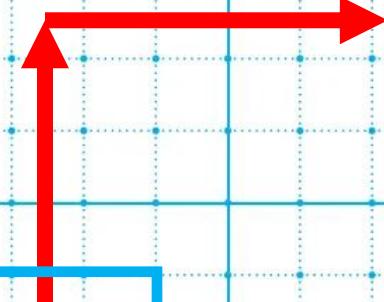
# LEVEL1

## 直進と その場 回転

### 回転

### START

### GOAL



LEVEL2  
スムーズに  
曲がる方法

GOAL

START



## ルール

- ・大きな枠からはみ出なければOK
- ・はみ出る場合は、中の数値を変えながらチャレンジしてみよう
- ・プログラムの最初と最後にタイマーを設定します
- ・何秒でSTART ⇒ GOALに進むか班ごとにチャレンジします
- ・最短記録を前に書きに来てください

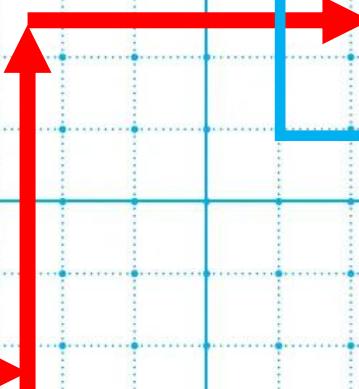
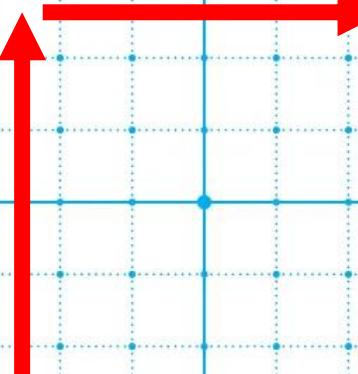
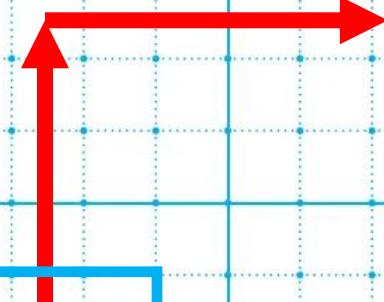
# LEVEL1

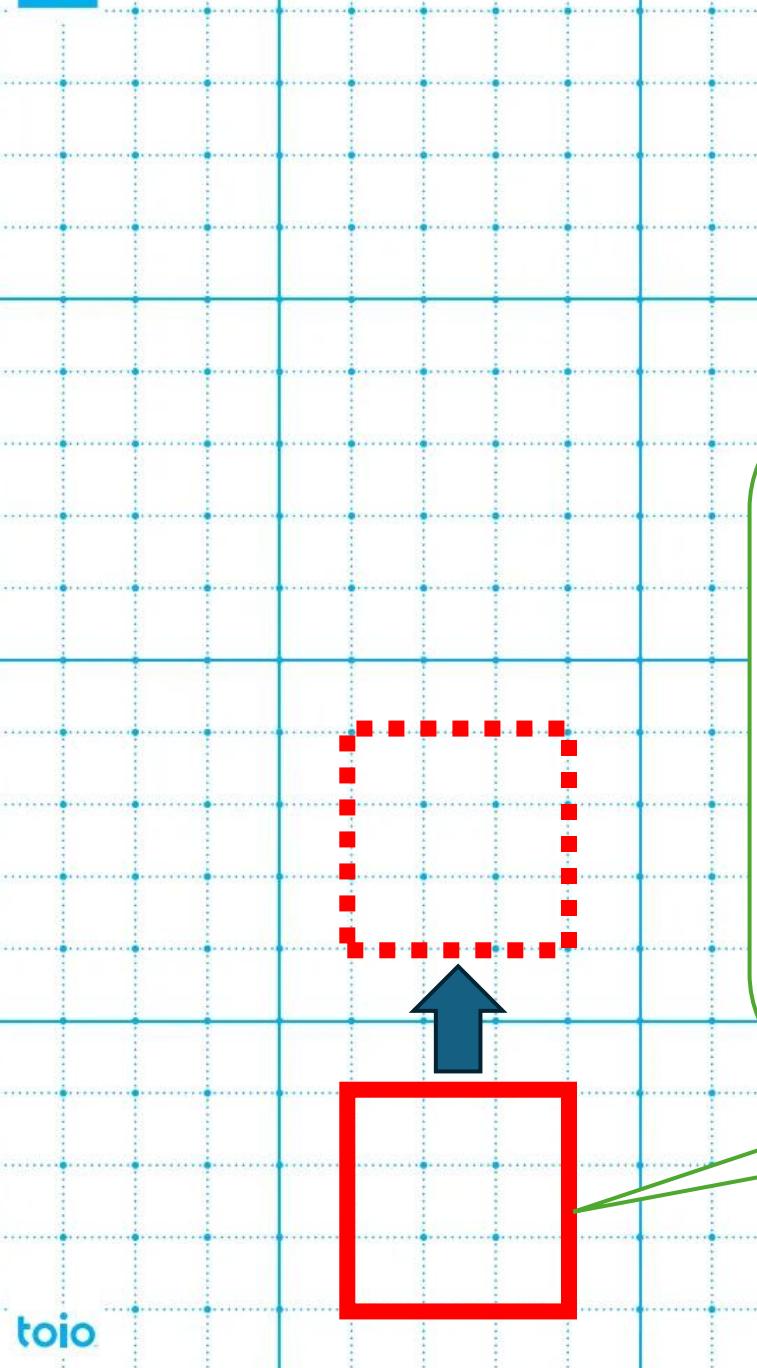
## 直進と その場 回転

### 回転

### START

### GOAL





STEP1 一つ上の太い枠に進ませるには



いくつにすればよいか考えよう



STEP 2 90度右に向けるには

右 ▾ に速さ 30 で 1 秒回す

いくつにすればよいか考えよう

toio

<https://apps.uchida-science.com/>

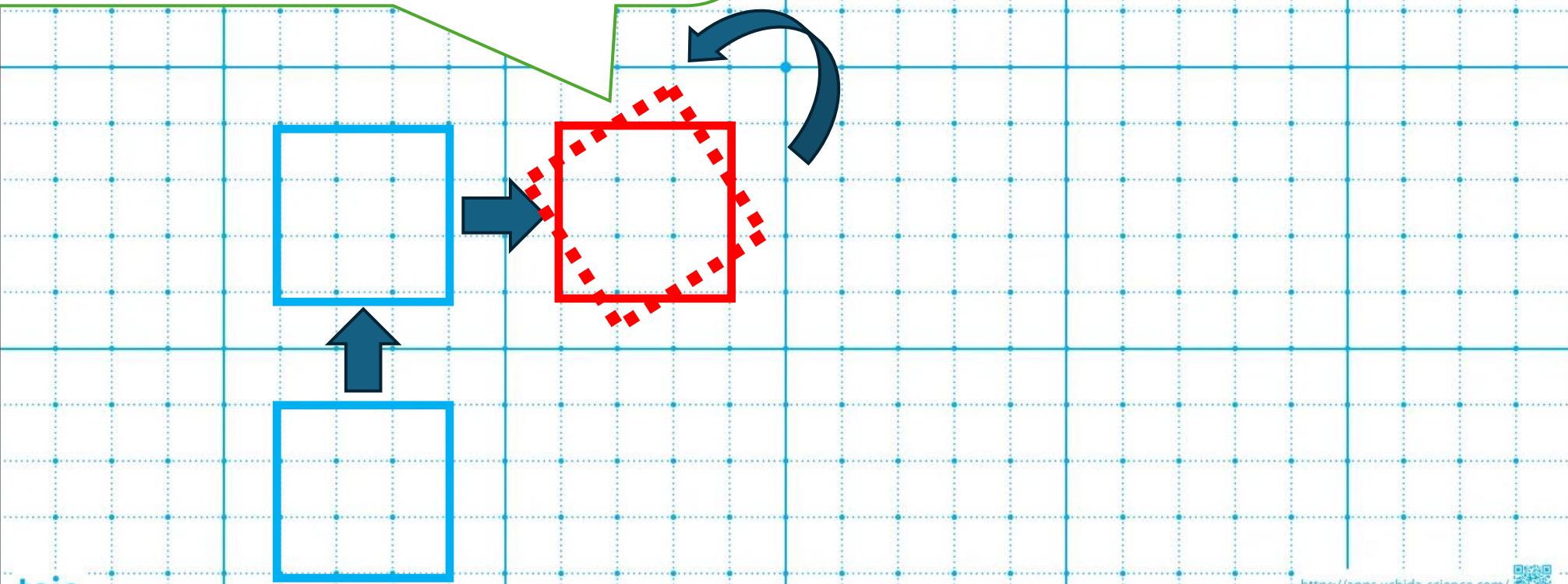
ウチダビットアルゴラミングマット DH-10

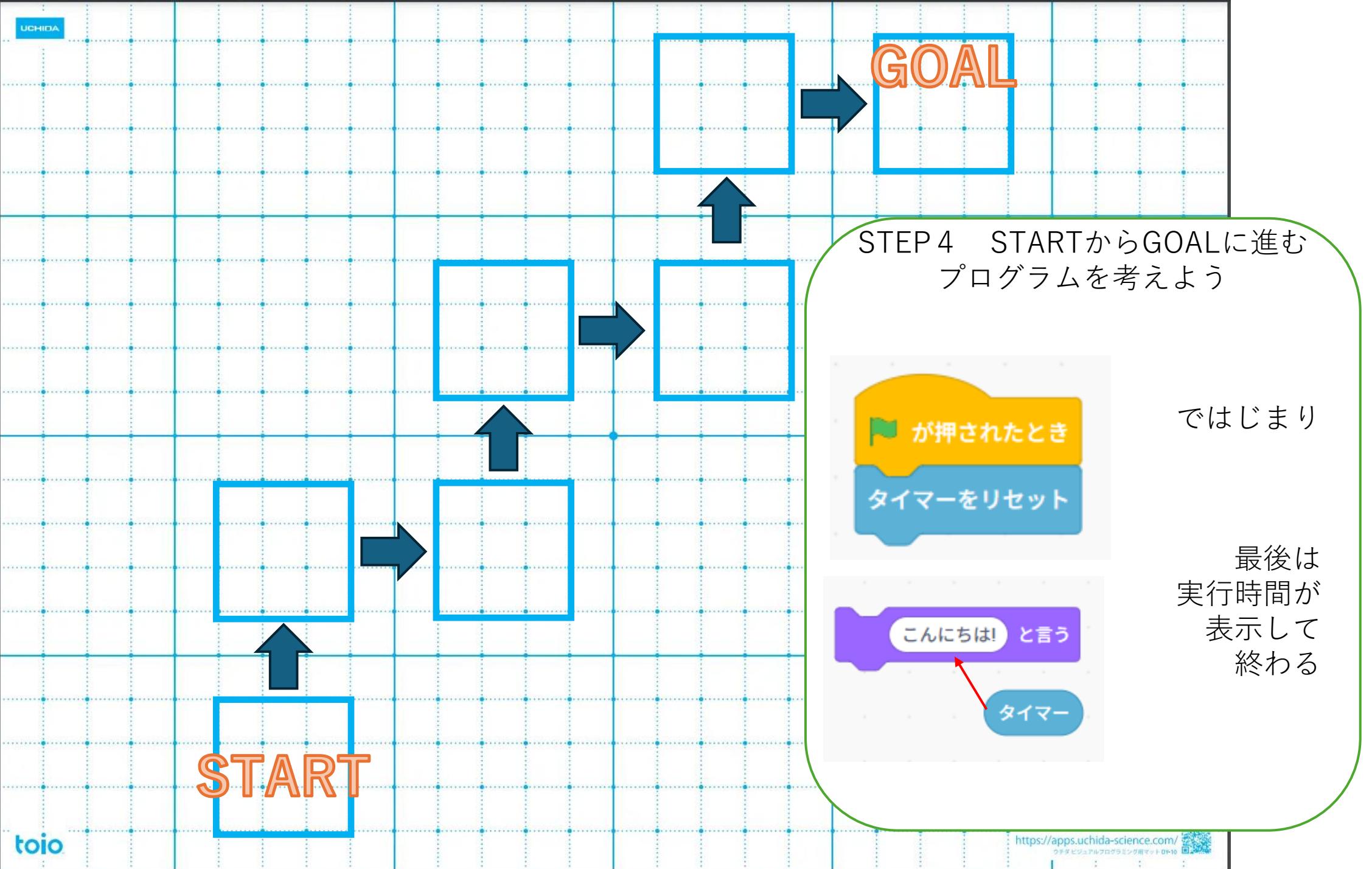
### STEP 3 向きを変えた後に進み 次は90度左に向けるには

前 ▾ に速さ 50 で 1 秒動かす

左 ▾ に速さ 30 で 1 秒回す

いくつにすればよいか考えよう





LEVEL 1 が終わったら、カーブの方法に  
チャレンジ

LEVEL2  
スムーズに  
曲がる方法

GOAL

START

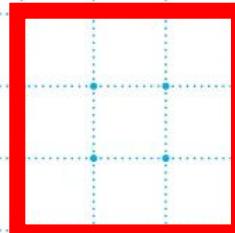
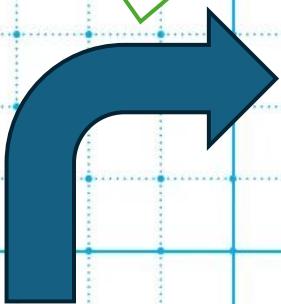


# STEP1 斜め上の太い枠にカーブしながら進ませるには



左タイヤを速さ 50 、右タイヤを速さ 50 で 1 秒動かす

いくつにすればよいか考えよう



ヒント  
左 40 右 20 など  
左右の数値を変えると  
曲がるよ

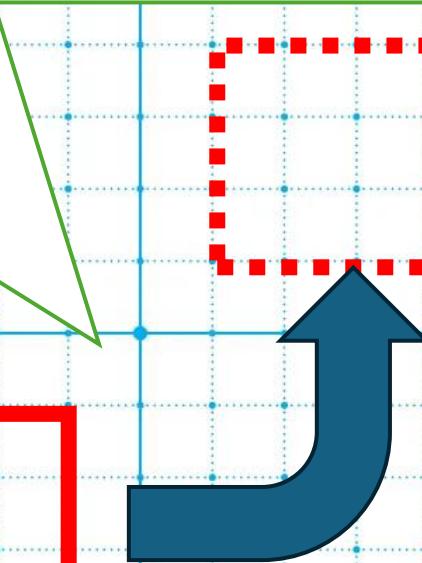
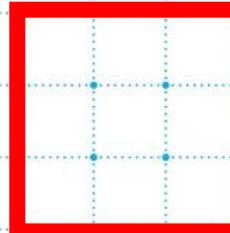
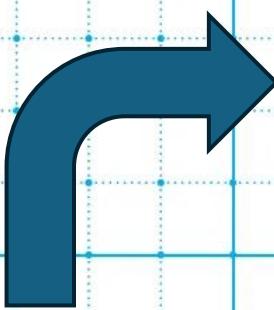


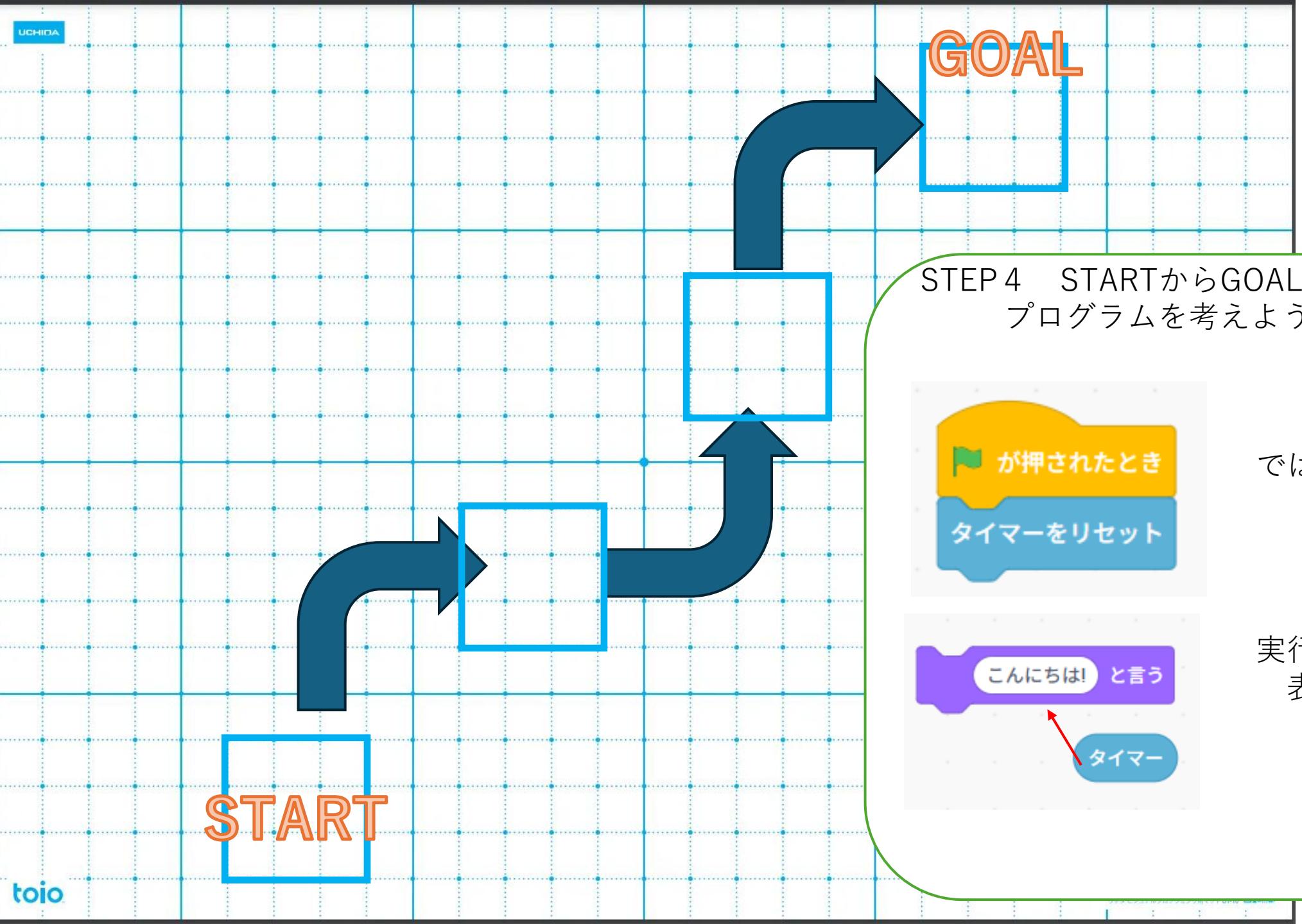
## STEP 2 先ほどと違う向きにカーブしながら進ませるには



左タイヤを速さ 50 、右タイヤを速さ 50 で 1 秒動かす

いくつにすればよいか考えよう





GOAL

STEP 4 STARTからGOALに進む  
プログラムを考えよう



ではじまり



最後は  
実行時間が  
表示して  
終わる